

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Pasal 3 Tahun 2003, bahwa tujuan pendidikan nasional ialah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dari pengertian di atas tergambar secara jelas bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk membina dan menggambarkan persatuan bangsa diawali dari pemberian bekal pengetahuan, sikap dan keterampilan kepada peserta didik. Salah satu tujuan pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Salah satu tolak ukur untuk menilai keberhasilan mengajar ialah menggunakan hasil yang dicapai siswa dalam belajar. Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam upaya untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Matematika seringkali dikatakan sebagai momok bagi siswa, khususnya siswa Sekolah Dasar, karena dianggap pelajaran yang sulit dan membingungkan. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk membuat matematika menjadi pelajaran yang mudah dan menyenangkan.

Untuk dapat terlaksananya pembelajaran matematika dengan baik pada jenjang pendidikan SD, diperlukan guru yang terampil merancang dan mengelola proses pembelajaran seperti yang tercermin dalam rambu-rambu pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006. Rambu-rambu tersebut antara lain guru hendaknya dapat memilih dan menggunakan strategi yang melibatkan siswa aktif dalam belajar, baik secara mental, fisik, dan sosial.

Berdasarkan observasi atau studi pendahuluan di Sekolah Dasar Negeri Cisalasih ditemukan gejala kurangnya minat siswa pada mata pelajaran Matematika karena dianggap sulit dipelajari. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa, yang dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa pada mata pelajaran Matematika sebelumnya. KKM untuk pelajaran Matematika di kelas V SDN Cisalasih adalah 60 sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh sebelumnya adalah 43. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 80 dan nilai terendahnya adalah 20.

Ketika dilakukan pengamatan, pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dimana proses pembelajaran berpusat pada guru dan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran yang berlangsung dan pada akhirnya kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga hasil belajarnya pun belum maksimal. Selain itu, salah satu penyebab kurangnya minat siswa pada mata pelajaran matematika, khususnya pada materi jaring-jaring bangun ruang ialah kurangnya alat peraga yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Menurut Piaget pada masa Sekolah Dasar, anak memasuki periode berpikir konkret. Dalam Budiamin et al. (2006: 55) “Dikatakan periode konkret, karena pada periode ini anak hanya mampu berpikir dengan logika jika untuk memecahkan persoalan-persoalan yang sifatnya konkret atau nyata saja..” Untuk itu, guru harus bisa memahami hal tersebut dalam menentukan pembelajaran Matematika yang bersifat abstrak.

Keberhasilan siswa dalam pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor. Faktor tersebut dapat berupa faktor intern dan ekstern. Keduanya saling mempengaruhi dan mendukung siswa dalam keberhasilan belajar. Atas dasar kenyataan inilah, perlu adanya upaya serius untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan melakukan kegiatan evaluasi yang dilakukan guru mencakup evaluasi hasil belajar baik atau buruknya yang dialami siswa, dan evaluasi pembelajaran sehingga siswa diharapkan tidak cenderung pasif dan bosan dalam mengikuti situasi pembelajaran di kelas untuk mendapatkan hasil yang diharapkan. Hal ini

sejalan dengan pernyataan Dimiyati & Mudjono (1994:225) menyatakan : siswa yang belajar di sekolah, direncanakan dan diprogramkan oleh guru dengan sebaik-baiknya, guru berkepentingan untuk mendorong siswa aktif belajar karena sebagai pendidik generasi muda bangsa, guru berkewajiban mencari dan menemukan masalah-masalah belajar yang dihadapi oleh siswa. Maka perlu dicari alternatif dengan melakukan inovasi dan pendekatan, baik itu dalam penggunaan media ataupun metode penyampaian sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung aktif, efektif, dan menyenangkan.

Oleh karena itu peneliti mencoba memberikan alternatif melalui penggunaan alat peraga. Penggunaan alat peraga ini digunakan agar mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan beberapa permasalahan dan uraian di atas maka penelitian ini dikaji dalam judul “Penggunaan Alat Peraga Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Pokok Bangun Ruang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, secara umum permasalahan yang akan diupayakan jawabannya dalam penelitian ini adalah “Bagaimana upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menentukan jaring-jaring berbagai bangun ruang sederhana?”

Adapun batasan masalahnya adalah :

1. Bagaimana proses pembelajaran menggunakan alat peraga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi menentukan jaring-jaring berbagai bangun ruang sederhana di kelas V SDN Cisalasih?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa di kelas V SDN Cisalasih mengenai menentukan jaring-jaring berbagai bangun ruang sederhana setelah menggunakan alat peraga?

C. Hipotesis Tindakan

“Jika penggunaan alat peraga tiga dimensi digunakan secara tepat maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam menentukan jaring-jaring berbagai bangun ruang sederhana di kelas V SDN Cisalasih”.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini memiliki tujuan umum dan khusus, antara lain:

Tujuan umum yaitu untuk memperoleh gambaran tentang penggunaan alat peraga tiga dimensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD pada mata pelajaran matematika materi pokok bangun ruang di kelas V SDN Cisalasih.

Tujuan khusus yaitu untuk memperoleh gambaran dan informasi tentang:

1. Proses pembelajaran menggunakan alat peraga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi menentukan jaring-jaring berbagai bangun ruang sederhana di kelas V SDN Cisalasih.
2. Peningkatan hasil belajar siswa di kelas V SDN Cisalasih mengenai menentukan jaring-jaring berbagai bangun ruang sederhana setelah menggunakan alat peraga.

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa manfaat yang dapat di ambil dari berbagai pihak antara lain:

a. Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan siswa mendapatkan variasi cara untuk belajar dengan bantuan alat peraga sehingga dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

b. Guru

Penelitian ini dapat menjadi petunjuk bagi guru dalam pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran terutama alat peraga tiga dimensi untuk membantu memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memotivasi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik.

c. Sekolah

Penelitian ini sedikitnya turut memberikan sumbangan dalam meningkatkan kualitas sekolah.

d. **Peneliti**

Peneliti dapat meningkatkan kualitas diri dalam pengetahuan maupun pengembangan dirinya sebagai seorang calon guru sekolah dasar.

F. Definisi Operasional

1. Alat Peraga Tiga Dimensi

Alat peraga tiga dimensi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah alat peraga yang sudah disediakan oleh sekolah. Alat peraga ini berbentuk bangun tiga dimensi yang dapat dibongkar pasang. Cara menggunakannya untuk membuat jaring-jaring bangun ruang dengan melepas salah satu bagian sisi-sisinya.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud pada penelitian ini adalah hasil akhir siswa yang berupa tes tertulis setelah mengikuti pembelajaran pada materi bangun ruang dengan menggunakan alat peraga. Hasil belajar pada penelitian ini lebih dikhususkan pada ranah kognitifnya. Kompetensi dasar dalam penelitian ini adalah menentukan jaring-jaring berbagai bangun ruang sederhana. Adapun indikatornya yaitu 1) mampu menentukan jaring-jaring berbagai bangun ruang sederhana, 2) mampu menggambar jaring-jaring berbagai bangun ruang sederhana.

3. Materi Pokok Bangun Ruang

Materi yang menjelaskan mengenai bangun ruang yang terbatas pada bangun ruang sederhana yaitu kubus, balok, tabung, dan limas segiempat sebagai hasil analisis materi pelajaran KD “Menentukan jaring-jaring berbagai bangun ruang sederhana”